

RACHIM – Sistema de gerenciamento de racha

Documentação Técnica

Matheus Yago Ferreira da Silva

Ariane Kevinny M Ribeiro

José Vinícius Alves Pontes

Raphael Pinheiro dos Santos

Versão 1.0

Documentação Técnica da aplicação mobile
RACHIM, desenvolvida durante a disciplina de
Desenvolvimento Para Dispositivos Móveis na
Universidade Federal do Cariri

Juazeiro Do Norte - Ceará
Maio de 2023

1 Introdução

O presente documento apresenta uma proposta comercial para o desenvolvimento do Sistema de Gerenciamento de RACHAS proposto pelo professor do Centro de Ciências e Tecnologia da Universidade Federal do Cariri, Rafael Perazzo Mota.

Essa proposta descreve o escopo geral do projeto, prazos necessários para a entrega e outras condições

1.1 Visão Geral do Documento

As demais seções apresentam os itens referentes a este documento e estão organizadas como descrito abaixo:

Seção 2 – Descrição das Funcionalidades: Apresenta qual as funcionalidades presentes no escopo da solução de forma mais detalhada.

Seção 3 – Planejamento Visual e de Navegação: Apresenta as telas de navegação do aplicativo.

Seção 4 – Diagramas de caso de uso: Apresenta os usuários e os seus respectivos diagramas de caso de uso.

Seção 5 – Tecnologias Utilizadas: Apresenta as possíveis Frameworks, APIs e BaaS utilizadas.

2 Descrição das Funcionalidades

2.1 Visão Geral da Solução

Rachas ou Peladas é o nome dado às culturais partidas informais de futebol que acontecem em todo território nacional, unindo inúmeras e variadas pessoas que realizam essa paixão nacional.

A aplicação mobile RACHIM (Sistema de Gerenciamento de Rachas) aqui proposta tem como meta facilitar o acompanhamento desses eventos, utilizando a tecnologia a nosso favor.

O RACHIM propõe mais organização e conectividade entre os praticantes desse esporte, melhorando a comunicação e o alinhamento entre diferentes grupos.

2.2 Escopo da Solução

Abaixo estão listadas as funcionalidades que serão implementadas no sistema proposto:

- 1 Cadastro e Armazenamento de Pessoas
- 2 Cadastro e Armazenamento de Rachas/Peladas
- 3 Controle e Visualização de Racha
- 4 Cadastro em um Racha disponível
- 5 Controle e Visualização de Lista de Jogadores por Racha

2.3 Detalhamento

1. Cadastro e Armazenamento de Pessoas:
 - a. Cadastro de usuários para disponibilizar acesso às funcionalidades seguintes.
 - b. Esses usuários devem ser armazenados para uso nas funcionalidades seguintes.
2. Cadastro e Armazenamento de Rachas/Peladas:
 - a. O usuário poderá cadastrar novos Rachas, dando informações como Local, Data e hora, se tornando o responsável pelo mesmo.
 - b. Os Rachas cadastrados devem ser armazenados e disponibilizados para visualização, remoção e modificação.
3. Controle e Visualização de Rachas:
 - a. O usuário criador do Racha poderá fazer ações de controle como: Remoção e modificação, quando for necessário.
 - b. Todos os usuários da aplicação podem visualizar os rachas cadastrados, e suas principais informações.
4. Cadastro em um Racha disponível
 - a. Todos os usuários podem se cadastrar nos Rachas que estão disponíveis
5. Controle e Visualização de Lista de Jogadores por Racha:

- a. Todos os usuários cadastrados em um racha poderão ver a lista em ordem de inscrição dos jogadores (Def. de Jogadores: Usuários listado em um Racha)
- b. O usuário poderá **remover sua própria inscrição da lista**.

3 Planejamento Visual e de Navegação

ROTA DE LOGIN

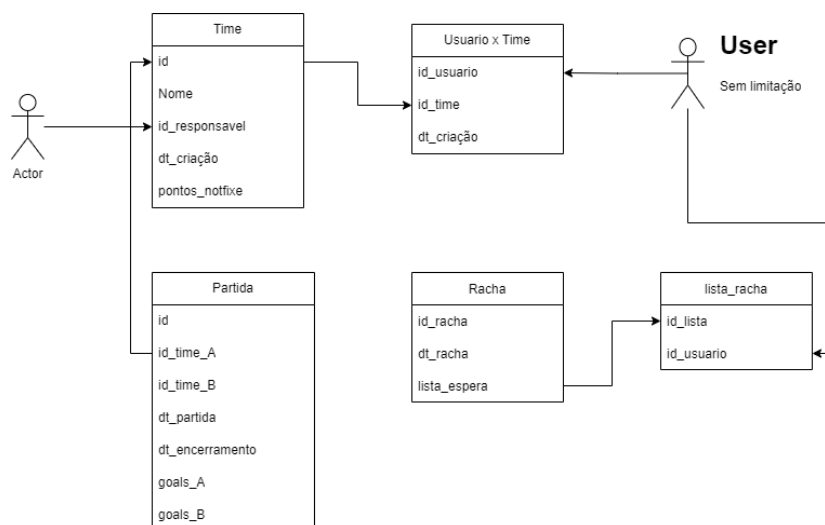
Caso o usuário não esteja logado, as únicas telas que o usuário terá acesso será os de 'LogIn' e 'Registro de Usuário'.

ROTAS PADRÃO

Caso o usuário esteja logado, as telas disponíveis para ele são:

- Home
 - A tela Home possuirá uma lista de todos os racha em que o usuário se cadastrou e um botão para que ele possa se cadastrar em um novo, com a possibilidade de filtragem.
- Ver partida:
 - O usuário seleciona o RACHA que é responsável e entra na tela de acompanhamento onde é possível:
 - Cronometrar a partida
 - Atribuir a pontuação
- Cadastrar Racha
 - Tela com a funcionalidade de cadastrar um novo evento de racha.
- Gerenciamento de racha
 - Tela default, que dá a possibilidade de gerar um time em tempo real.

4 Diagramas de caso de uso



5 Tecnologias Utilizadas

1. Biblioteca TS React Native
2. BaaS Firebase
 - a. Firebase Authentication
 - b. Firestore Database
3. React Native Paper do React Native

6 Equipe

Nome	Contato
ARIANE KEVINNY MUNIZ RIBEIRO	ariane.kevinny@aluno.ufca.edu.br
JOSE VINICIUS ALVES PONTES	jose.vinicius@aluno.ufca.edu.br
RAPHAEL PINHEIRO SANTOS	raphael.pinheiro@aluno.ufca.edu.br
MATHEUS YAGO FERREIRA SILVA	matheus.yago@aluno.ufca.edu.br